RAPPORT DE BATAILLE

1500PTS

SPACE WOLFS Vs TYRANIDES

Contexte

La planète Orphéo Secundus accueille une base impériale et sert d'avant-poste vers la bordure extérieure de la galaxie. Réserves de carburants, de munitions et de vivres, la planète a encore gagné en importance stratégique ces dernières années.

Mais depuis plusieurs semaines, tout contact avec la colonie a été rompu. L'Imperium suspecte qu'un de ses ennemis est entamé une offensive d'envergure dans le secteur pour menacer ses lignes de ravitaillement.

L'enquête de l'Inquisition, s'appuyant sur des témoignages postumes, notamment ceux de psykers frappés de folie suite à un phénomène warp, a conclu a un probable début d'incursion tyranide. Il pourrait s'agir d'une vrille de la flotte ruche Kraken qui se serait perdue en route et toucherait seulement maintenant les secteurs impériaux. Le Chapitre des Space Wolfs est dépêché sur place pour pacifier le secteur.

Chargé notamment de rétablir le contact avec la colonie d'Orphéo Secundus, les enfants de Leman Russ découvrent bien vite que plus rien ne peut être tenter pour ces malheureux. Les informations recceuillies en orbite leurs révèlent effectivement que l'infestation tyranide est déjà bien avancée et qu'elle rayonne à partir de la colonie...

Les Spaces Wolf décident alors d'engager le combat immédiatement pour venger ces humains au nom de l'Empereur et de leur Primarque. Les thunderhawks entament leur ballet orbital et les frères loups se rassemblent dans la zone de largage, au bordure de la cité, non loin d'un complexe d'usines, où une tanière tyranide a été repérée.

A savoir

La bataille s'est déroulé dans un cadre amical. Nous testions à cette occasion les règles de la cinquième édition du jeu ainsi que nos nouveaux codex respectifs.

Nous avons choisi le scénario *capture and control* et nous avons effectué un déploiement *dawn of war*.

Nous avons utliser les règles spéciales de scénarios suivantes : *aube et crépuscule, frapppes en profondeur, infiltrateurs*.

A l'aube, les premières escouades de Griffes Sanglantes, soutenues par quelques pièces d'appui, prennent position. Elles ont pour objectif de monter une tête de pont à partir de ce point et, de là, de prépaper le passage des vétérans du chapitre. Pour ça, il faut déjà nettoyer ces usines et les galeries sous-terraines qui les relient sans doute...

Alors que la brûme du matin masque encore la présence des tyranides, le Prêtre des Rûnes Radulf, Oreille des Vents, Fils des Eclairs, ordonne à ses loups de sortir les auspex...

BRIEFING

Force Space Wolfs

QG & Gardes Loups

Prêtre des Rûnes 145pts
Radulf, Oreille des Vents, Fils des Eclairs

Familier

Prêtre Loup 150pts
Voltar, l'Ombre du Loup, Celui qui plane au dessus des Guerres

5 Gardes Loups 225pts
Les Chevaliers Protecteurs

Troupes

10 Chasseurs Gris 180pts
Meute des Loup-Soleil

15 Griffes Sanglantes 240pts
Meute Noire

Attaque Rapide

9 Serres Sanglantes 177pts
Meute des Touruuks

Land Speeder Alpha 70pts
Meute des Loups-Dragons
Escadron tempests - les Ailes d'Acier

Land Speeder Beta 70pts
Meute des Loups-Dragons
Escadron tempests - les Ailes d'Acier

Soutien

6 Longs Crocs 160pts
Meute des Crinières Grises

Char Predator destructor 85pts
Modèle Gloire de Russ

Objectif

La Mission consiste pour chaque camp à sécuriser la zone sous son contrôle en contrôlant les deux objectifs sans contestation possible à la fin du sixième tour.
Pour emporter la victoire, chaque camp doit donc conserver son objectif de départ et prendre le contrôle de celui de l'adversaire.

Les Spaces Wolfs ont pris position autour d'une usine impériale fortifiée, dépourvues de tout armement mais possédant un chemin de ronde et défendues par des tranchées et des barbelés.
Les tyranides contrôlent pour leur part un réseau de galeries souterraines dont l'une des entrées aboutit dans un campement impérial. L'entrée de la tanière tyranide jouxte un dépot de carburant et un couple de générateurs entourés de grillages.

Rapport de force

Le contingent Space Wolfs aligne 47 frères loups, soutenus par 3 véhicules.
La force Tyranide rassemble 109 bêtes et 13 créatures évoluées (2PV+).

Déploiement

Pour cet affrontement, chaque camp ne peut déployer au début de la bataille qu'un seul choix QG et deux choix de troupes.

Cependant, la capacité d'infiltration des deux essaims de genestealers, les rends également disponibles immédiatement au joueur tyranide.
Celui-ci doit pourtant se contenter de les placer en retrait de l'objectif des Spaces Wolfs, ces derniers ayant judicieusement penser à déployer un familier sur le flanc Ouest.

Force Tyranide

QG

Guerrier prime 80pts

Troupes

3 Guerriers tyranides 120pts

9 genestealers + 1 Alpha 208pts

8 genestealers (Beta) 112pts

20 hormagaunts (1ère vague) 160pts

24 hormagaunts (2ème vague) 144pts

26 termagaunts 130pts

Elite

2 zoanthropes 120pts

1 zoanthrope 60pts

1 venomthrope 55pts

Attaque Rapide

4 rôdeurs 140pts

14 gargouilles 84pts

Soutien

2 biovores 90pts

Tour 1

T1 Space Wolfs

L'aube n'est pas encore arrivée lorsque les Spaces Wolfs lancent leur offensive sur le complexe d'usines.
Les Griffes Sanglantes de la Meute Noire font mouvement vers la tanière tyranide au Sud-Est tandis que les Chasseurs Gris de la Meute des Loups Soleils restent en position defensive devant l'usine impériale.

Sans projecteur, ni autre système de visée pour les aider à répérer une cible, les frères loups économisent leurs munitions et leurs souffles, sachant que l'ennemi ne peut pas être bien loin.

T1 Tyranides

La première vague d'hormagaunts jaillit de la jungle et se dirige vers l'usine impériale.
Suivi et renforcé par l'essaim de genestealers Alpha.
Sur le flanc Ouest l'essaim de genestealer Beta progresse dans cette même direction mais à couvert d'une zone escarpée de rochers.
Enfin l'essaim de guerriers, visiblement mené par un tyranide Prime, franchit la clôture d'un bond jusqu'à la jungle, faisant mine d'abondonner leur tanière pour couvrir l'avancée de l'armée sur le flanc Ouest.

Les armes symbiotes des guerriers ne repèrent aucune cible et restent muettes.
Sur le flanc Ouest, les trois essaims forcent l'allure et sprintent tous vers la pointe de l'usine, se frayant un chemin à travers barbelés et tranchées.

Tour 2

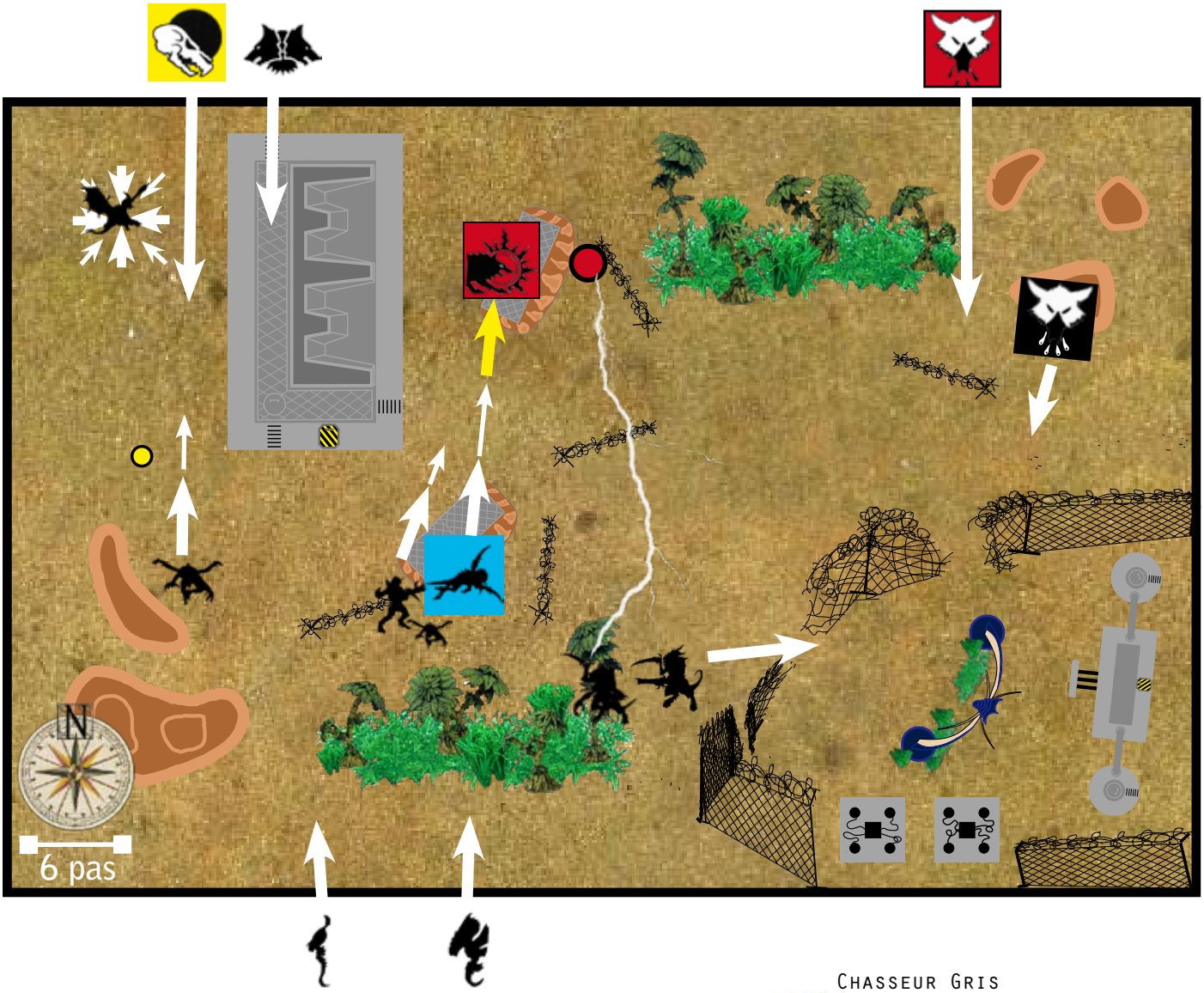
T2 Space Wolfs

Les premiers rayons de soleil éclairent le champ de bataille lorsqu'une partie des réserves arrivent sur le champ de bataille. Le Land Speeder Beta de l'escadron des Ailes d'Acier du Loup-Dragon se déploit sur l'Ouest de l'usine impériale.
Les Longs Crocs de la Meute des Crinières Grises prennent position sur le toit de l'usine.
Enfin, le flanc Est se voit renforcé par l'arrivée des Serres Sanglantes de la Meute des Touruuks qui rejoignent leurs frères de sang de la Meute Noire.
Ces derniers continuent d'ailleurs leur progression vers la tanière tyranide.

Le Land Speeder Beta ouvre le feu sur l'essaim de genestealers Beta (it's a match !). Les rafales de son bolter lourd et de son canon d'assaut sont tirées avec précision mais un seul genestealer mord la poussière, le couvert des rochers ayant sauver les autres.
Le Prêtre des Rûnes Radulf invoque la foudre qui ne fait que marquer la carapace du tyranide Pime et de sa suite de guerriers.
Les Chasseurs Gris font feu de leurs saints bolters sur l'essaim d'hormagaunts qui s'approchent d'eux à grands bonds. Cinq tyranides sont fauchés, mais l'essaim est encore au trois quart de sa force et se rapprochent dangereusement de leur tranchée...

T2 Tyranides

L'esprit de la Ruche pousse ses pions sur l'échiquier : trois zoanthropes arrivent sur le flanc Ouest du champ de bataille et viennent apporter leur soutien à la première vague tyranide.
De plus, un essaim de gargouilles descend du ciel en piquée et attérit près de l'usine impériale, presque nez à nez avec les Longs Crocs et le Land Speeder Beta.
L'essaim d'hormagaunts accélère ses bonds vers les Chasseurs Gris et Radulf ; toujours suivi de près par l'essaim de genestealers Alpha.
Les genestealers Beta avancent eux à la rencontre du Land Speeder Beta sur le flanc Ouest de l'usine.
Les guerriers tyranides et le Prime, satisfaits de d'avoir attirer deux meutes de loups sur le flanc Est, font volte face en direction de l'entrée de la tanière tyranide où ils comptent bien leur tendre une embuscade.



Les gargouilles ignorent le Land Speeder et prennent pour cible la Meute des Crinières Grises. Leurs salves d'écorcheurs ont raison du Sergent et de deux Longs Crocs, réduisant l'escouade de moitié.
Les genestelars Beta sprintent sur quelques mètres supplémentaires en direction du Land Speeder Beta.

L'essaim d'hormagaunts lance l'assaut sur la tranchée des Chasseurs gris. Les créatures viennent s'empiler frénétiquement sur la solide défense des frères loups qui ne tardent pas à contre-attaquer encore plus sévèrement. En quelques secondes, cette première vague d'assaut est à moitié déchiquetée par les coups de taille des épées trançoneuses, seul huit hormagaunts survivent au massacre ! La meute Space Wolfs ne s'engaillardit pas pour autant de ce premier succès et se prépare à accueuillir de la même façon les prochaines vagues de tyranides...
Les genestelars Beta émettent quelques grognements de frustation lorsque le Land Speeder Beta actionne ses moteurs antigrav pour leur échapper de justesse au pied de l'usine.

Chasseur Gris
de la Meute des Loups-Soleils

La bataille est lançée et son dénouement est encore bien incertain...
Alertés d'un contact ennemi par radio ou par phéromones, les renforts de chaque camps rejoignent progressivement le combat. L'enjeu des réserves s'annonce donc déterminant pour la suite de l'affrontement.

Tour 3

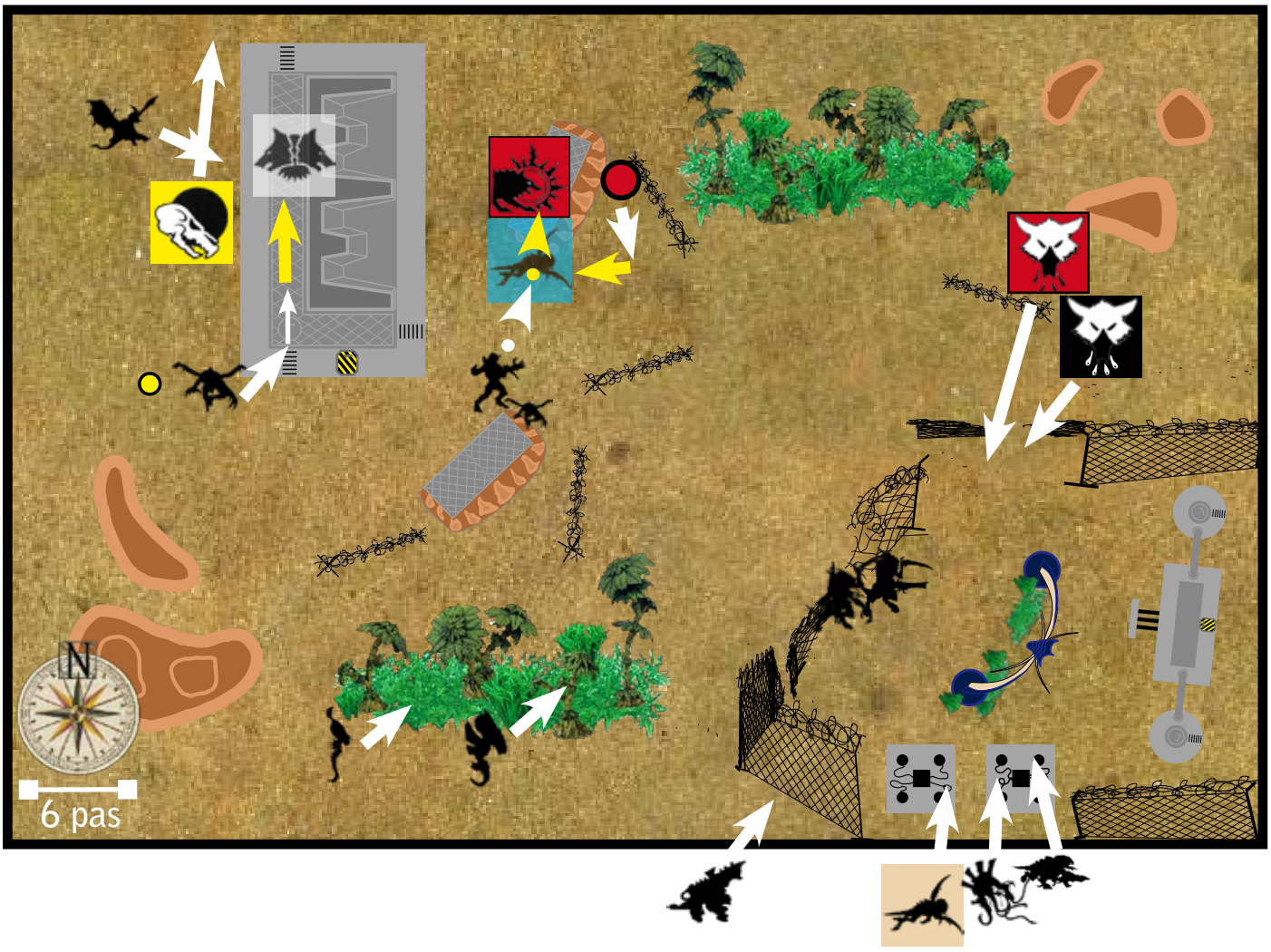
T3 Space Wolfs

D'un coup de gaz, le Land Speeder Beta se place hors de portée des genestealers Beta.
Les Griffes et les Serres Sanglantes font jonction et progressent de concert vers la tanière.
Radulf contourne la mêlée entre les Chasseurs Gris et les hormagaunts pour évaluer la situation.

Le tir croisé des Longs Crocs et du Land Speeder Beta fauchent six des quatorze gargouilles fraichement attéries dans leur périmètre. Bien qu'hors de portée synaptique, les gargouilles ne flanchent pas et tiennent courageusement leur position sous le feu ennemi.

Radulf, qui s'est maintenent rapproché du combat, libère l'énergie du Tonerre qui térasse quatre hormagaunts. Un autre adversaire aurait sans doute été impressioner par une telle débauche de force bestiale et aurait ordonner la retraite... mais pas les tyranides qui continuèrent de pousser !

Ensemble, Radulf et la Meute des Chasseurs Gris encore au complet, réduisent ensuite au silence les derniers survivants de l'essaim d'hormagaunt et se préparent à l'affrontement imminent avec les genestealers Alpha.



T3 Tyranides

Sur le flanc Est, le piège tyranide se referme sur les deux Meutes Sanglantes qui voient surgir face à eux une véritable nuée de gaunts accompagnée d'une silhouette difforme propageant vapeurs et spores dans l'atmosphère. Sans doute une nouvelle mutation tyranide destinée à couvrir l'avancée de vastes essaims en terrain découvert.
Derrières les grillages, deux autres silhouettes se dessinent tandis que de petites secousses agitent le sol... De la brûme, émerge un couple de biovore venu semer la destruction à coup de bombardement de spores mines.
Le tyranide Prime et sa suite de guerriers consolident leur position devant la tanière face aux deux Meutes Sanglantes et étendent ainsi la couverture synaptique aux nouveaux essaims arrivés.

Au centre, les deux essaims de zoanthropes, moins agile que le reste de la horde, atteignent péniblement le couvert de la jungle.
Sur le flanc Ouest, les deux essaims de genestealers forcent le mouvement afin d'éliminer les défenses de l'usine impériale : Alpha s'avancent maintenant vers Radulf et les Chasseurs Gris qui viennent d'occir la première vague tyranide. Les genestealers Beta escalade avec vivacité les échelles et les parois de l'usine pour rejoindre le toit.

Les biovores alignent leur canon leurs canons sur les deux Meutes Sanglantes mais leurs spores mines explosent sans causer de dégât aux marines.
Les gargouilles ne connaissent pas plus de succès et échouent à percer le blindage du Land Speeder.
Les genestealers Beta sprintent sur la passerelle à la rencontre des survivants de l'équipe d'armes lourdes Long-Crocs.

Fatalement, la seconde vague de tyranide arrive à porter de charge des défenses de l'usine impériale. Les genestealers Alpha s'en prennent aux Chasseurs gris dont il éclaircissent fortement les rangs. Tandis qu'au dessus, les genestealers Beta taillent en pièce les derniers Longs Crocs.

La bataille fait rage et la seconde vague tyranide ébranle les défenses des Spaces Wolfs sur tous les fronts qui attendent toujours le renforts de plusieurs vétérans et quelques pièces d'appuis lancer sa contre-attaque...

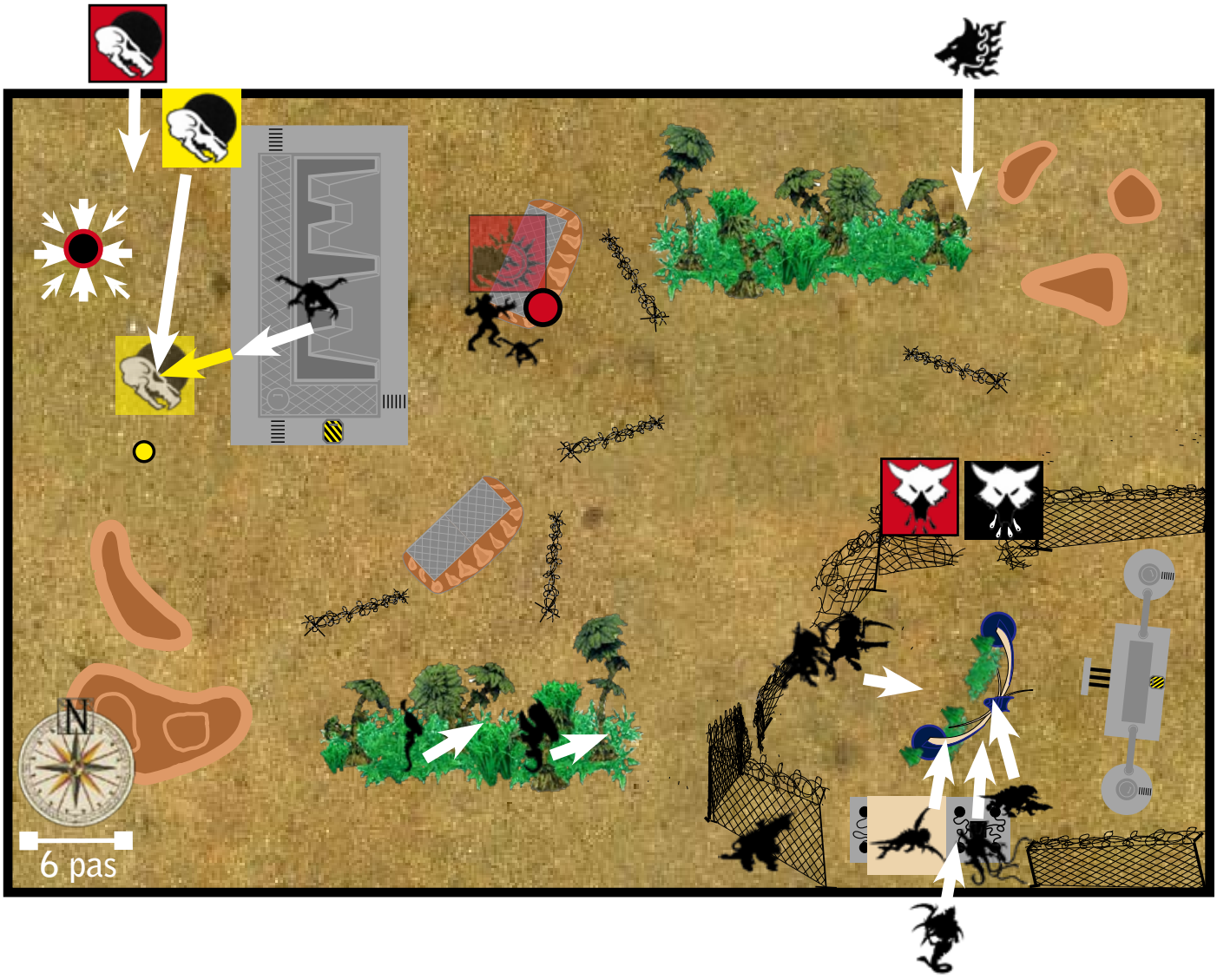
Tour 4

T4 Space Wolfs

En quelques secondes, les lignes Space Wolfs se voient renforcées par l'arrivée de renforts.
Radulf hurle ses ordres aux nouveaux arrivant. Le char Predator est envoyé sur le flanc Est soutenir les deux Meutes sanglantes confrontées à une marée grouillantes de gaunts.
Le Land Speeder Alpha des Ailes d'Acier rejoint le flanc Est où il doit mettre en place une tenaille sur les assaillants de l'usine avec son acolite antigrav.
Enfin, Voltar, l'Ombre du Loup, Celui qui plane au dessus des Guerres, le Prêtre Loup commandant en second de la force Space Wolf, se téléporte également sur le flanc Ouest pour y superviser les maneuvres.
Sur le flanc Est, les deux Meutes Sanglantes consolident leur position aux portes de la tanière tyranide et choisissent leurs cibles.

Mais leurs bolts ne parviennent pas à percer la couverture de nuages toxiques qui s'est répandu sur le campement.
Seul les tirs appuyés du Predator permettentent d'entamer le bouclier vivant que semble décider à incarner le vaste essaim de termagaunts. Trois d'entres eux ne viendront en tout cas plus gêner les loups.
La tenaille des Land Speeders orchestré par Voltar décime les gargouille d'un feu nourri de leur canons d'assaut. Une seule gargouille en réchappe et prend la fuite.
Au centre, Radulf invoque à nouveau le pouvoir du tonerre qui emporte deux genestealers.

Les Chasseurs Gris sont empétrés dans un dangereux combat avec les genestealers et leurs Alpha qui ont déjà eût raison de leurs frères à Crinières Grises. Les Loups-Soleil forment le carré mais les attaques des genestealers sont bien trop rapides et perçent une à une leurs armures énergétiques avant qu'ils puissent riposter.
Son sang de loup alpha ne faisant alors qu'un tour, Radulf bondit au coeur de l'essaim de genestealers pour venger ses frères. Il retombe au pied du Genestealer Alpha et l'éventre d'un mouvement brutal de bas en haut. A mesure que l'arme de force crépitante s'enfonce dans l'abdomen, elle draine l'énergie vitale de l'Alpha dont la dépouille asséchée finit par retomber lourdement au sol.



T4 Tyranides

Un essaim de quatre rôdeurs fait surface tout au sud du campement et de l'entrée principale de la tanière, sans doute jugée trop exposée par l'Esprit de la Rûche.
Le flanc Est se met ensuite en mouvement, toujours couvert par les vapeurs toxiques du venomthrope. Les termagaunts se déploient de manière à former un écran de protection supplémentaires pour leur congénères.
Le nouvel essaim d'hormagaunts et le venomthrope investissent le campemement à leur suite.
Le Prime et ses guerriers se contentent de couvrir prudemment l'avancée des gaunts.
Les Biovores restent stationnaires et amorcent la sécrétion de nouveau spores-mines.
Au centre, les zoanthropes semblent un peu à contre-temps, ils progressent lentement sous le couvert de la jungle et y restent finalement cachés. Cette position centrale leur permet néanmoins de couvrir une bonne partie du champ de bataille.
Enfin, sur le flanc Ouest, désormais bien dégarni, les genestealers dévalent le toit de l'usine pour fondre sur l'un des Land Speeders qui viennent d'exterminer les gargouilles.

Les salves de crache-morts des guerriers se révèlent inefficaces contres les Serres Sanglantes.
Les spores-mines des biovores font à nouveau mouche mais pour un résultat médiocre. Une seule Serre Sanglante périt dans le barrage d'explosions.
La horde grouillante de tyranides ronge son frein et tient la ligne plutot que de se précipiter vers un ennemi visiblement coriace...

Sur le flanc Est, les genestealers bondisssent sur le Land Speeder Beta à la manière de prédateurs se regroupant pour abattre une proie plus imposante qu'eux. Leurs pinces déchirent facilement son blindage et arrachent ses senseurs. L'antigrav vacille, les genestealers sautent alors à terre avant que l'appareil se scrache. Ils se regroupent à la pointe de l'usine pour rallier le reste de la horde dont il se retrouve isolé.

L'équilibre de la terreur règne sur tous les fronts et les deux objectifs sont encore disputer par les deux camps. Sur le plan des réserves, seul les Space Wolfs attendent encore le renfort d'une poigné de Gardes Loups...

Tour 5

T5 Space Wolfs

Au centre, la dernière meute disponible, cinq Gardes Loups en armure terminator font enfin leur entrée dans la bataille. Ils accourent secourir Radulf toujours aux prises avec les genestealers.
Sur le flanc Ouest, le Prêtre Loup Voltar et le Land Speeder Alpha poursuive les autres genestealers pour éliminer les bourreaux de leurs frères Loups-Dragons qui ont périt dans le crash de leur antigrav.Ils sont rapidement sur leur talons.
Le char Predator reste stationnaire au nord, ses tourelles fixée sur la progression des gaunt.
Devant l'avancée tyranide, les deux Meutes Sanglantes, se replie pour évaluer la situation et s'enquérir de leurs ordres.

Les tubes du canon d'assaut vrombissent à nouveau et fauchent deux genestealers. Le Prêtre Loup en descend un troisième d'un tir de pistolet en pleine tête.
Les tirs de bolters lourds du char Predator trouvent de nouveaux leurs cibles et font rendre gorge à trois termagaunts.
Les tirs de pisto-bolter des deux Meutes Sanglantes ne sont en revanche toujours pas assez soutenus pour blesser les gaunts.

La charge des Gardes Loups, Chevaliers Protecteurs des honneurs de leur Chapitre, repoussent violamment les genestealers qui finissent piétinés ou passés au fil des lames énergétiques des terminators sans en emporter un seul avec eux.

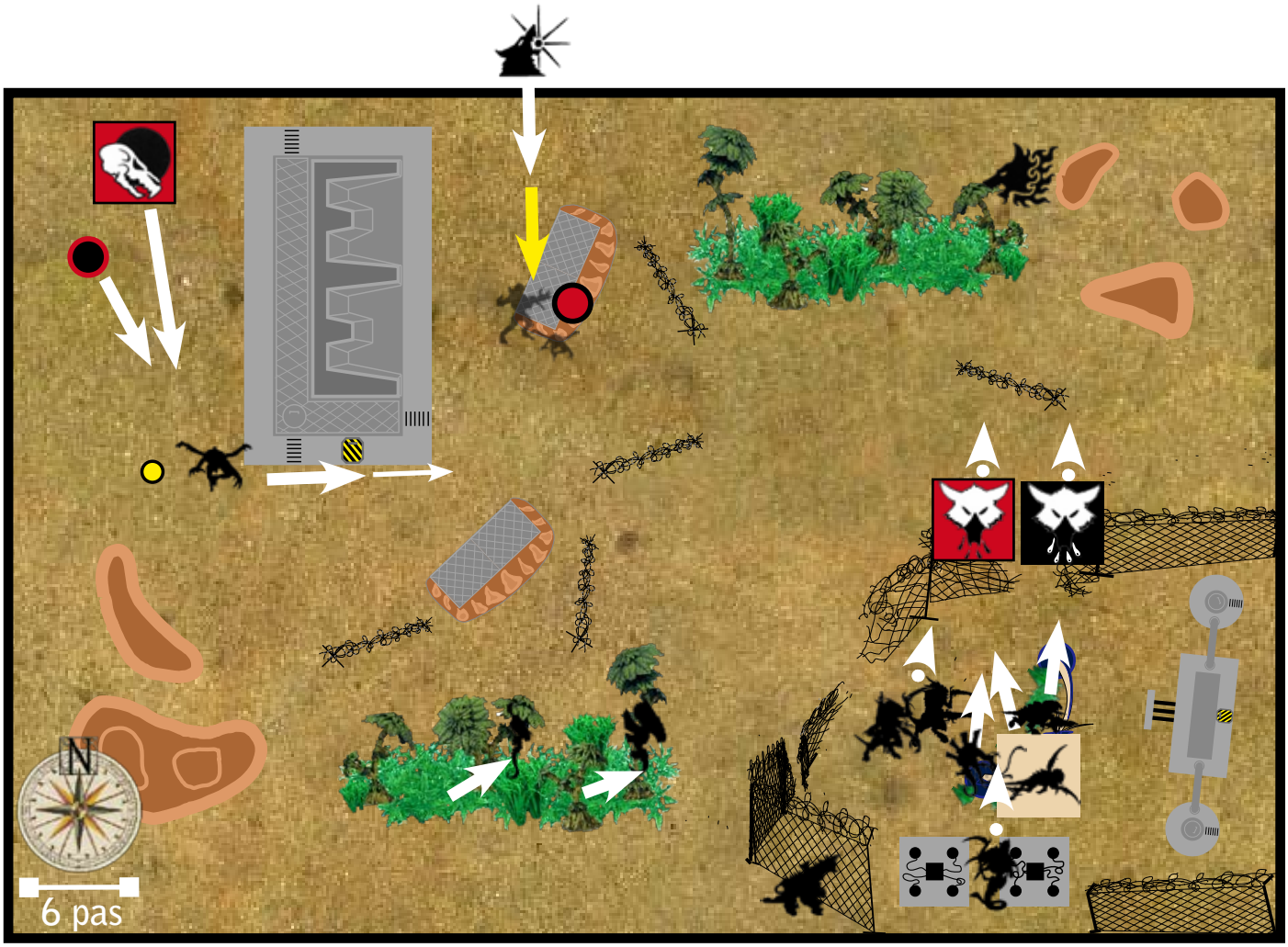
Le centre est à peine sécurisé, et Radulf a tous juste le temps de prendre connaissance des rapports des autres fronts, que déjà, les derniers genestealers s'avancant pour en découdre. Les Gardes Loups font écran devant Radulf le temps qu'il finisse de transmettre ses ordres :

« A toutes les unités opérationnelles, continuez d'engager l'ennemi, poussez l'avantage de votre condition de marines jusqu'au maximum puis repliez-vous si nécessaire !

Pour l'Empereur ! Pour Leman Russ !
Il n'y a pas d'alternatives, la mort aura son du ! Leur sang ou le notre. !

Terminé. »

Radulf, Oreille des Vents, Fils des Eclairs
Commandant de la Focre Space Wolfs



T5 Tyranides

Les zoanthropes arrivent à la lisière de la jungle et dressent une carte mentale des cibles potentielles. Leur concentration psychique provoque déjà quelques crépitements, à mesures qu'ils récoltent les informations sensorielles et les transmettent à l'Esprit de la Ruche.
Les termagaunts franchissent l'entrée de la tanière et viennent former une barrière en défendant l'accès.
A leur suite, les hormagaunts, le venomthrope, les rôdeurs et bien sûr le prime et ses guerriers s'organise pour lancer une offensive groupée sur les loups aux portes de la tanière.
Les derniers genestealers remontent la piste olfactive laissés par leur congénères et se mettent en chasse de Radulf et des Gardes Loups

Les bombardement des biovores redoublent sur les Serres Sanglantes, une explosion de spore-mines plus violente que les autres parvient à mettre trois Loups aux tapis.
Les premiers éclairs warp des zoanthropes participent également à ce déluge de mort sur les Serres Sanglantes mais ne parviennent pas à en griller ne serait-ce qu'un autre loup.
Les genestelers survivants forcent l'allure et contournent l'usine impériale pour semer leurs poursuivants. Ils aperçoivent alors Radulf et ses Gardes mais ils leurs manquent un peu d'élan pour les rejoindre d'une seule course.

A ce stade avancé de la bataille, aucune des deux forces n'a pris l'avantage. Les deux objectifs sont encore disputés et tout reste à faire pour chaque camp !
Une lutte sans merci se profile notamment pour le contrôle finale de la tanière. La pression des tyranides sur l'usine s'est relâchée mais les Space Wolfs n'ont plus grand monde non plus pour en assurer le contrôle...

Tour 6

T6 Space Wolfs

Sur le flanc Est, le Prêtre Loup Voltar grimpe sur le toit de l'usine impériale pour y évaluer la situation.
En contre-bas, il enrage de voir que les Gardes Loups doivent se mettrent en position pour lancer un dernier assaut sur les genestealers qui ont finit par le semer il y a un instant.
Il constate aussi que Radulf s'est écarté des Chevaliers Protecteurs pour tenter une dernière action en solitaire sur le flanc Est.
Sur ce flanc Est, Voltar distingue les deux Meutes Sanglantes confrontées à une vaste nuée tyranide. Conformément aux ordres de Radulf, leurs frères entament un mouvement vers l'avant, couvert par les tirs du Predator. La tanière sera diffcile à reprendre estime Voltar...
Son regard balaye alors le sud du champ de bataille où il aperçoit les silhouettes bien reconnaissables de zoanthropes attendant visiblement leur heure tapis dans la jungle. A l'aide de son implant vocal de communication, il prévient ses frères Loups-Dragons à bord du Land Speeder de ne pas se laisser surprendre par cette nouvelle menace :

« Artilleur Ailes d'Acier - Zoanthropes repérés à 2h ! Taillez moi ce buisson, sergent ! Terminé »

Voltar coupe court à ses réflexions pour aligner à distance les genestealers de concert avec les Gardes-Loups. L'un des quatre genestealers saute alors devant ses congénères pour leur faire écran, il est instanément criblé de bolts. Les derniers assaillants de l'usine poussent ainsi les Gardes Loups dans un dernier assaut où ils ont tout à perdre.
Obéissant aux directives de Voltar, le Land Speeder allume la portion de jungle face à lui, déchiquetant lianes et tronçs sur un large arc de cercle. Un des zoanthropes est touché mais il tient encore debout lorsque les canons s'arrêtent de cracher le plomb.
S'étant rapproché du flanc Est, Radulf distingue maintenant l'entrée de la tanière tyranide. Son attention se fixe sur le Prime et sa suite de 3 guerriers apparemment indemnes. Il ordonne au Predator et aux Touruuks de concentrer leurs tirs sur cette menace proritaire. Les puissantes rafales du char infligent de sérieux dégâts au Prime et à chaque guerrier, mais aucun d'entre eux ne semble encore hors de combat. Les cinq Serres Sanglantes survivantes vident vainement leur chargeurs à leur tour tandis que Radulf invoque un nouvel éclair sans plus de succès.

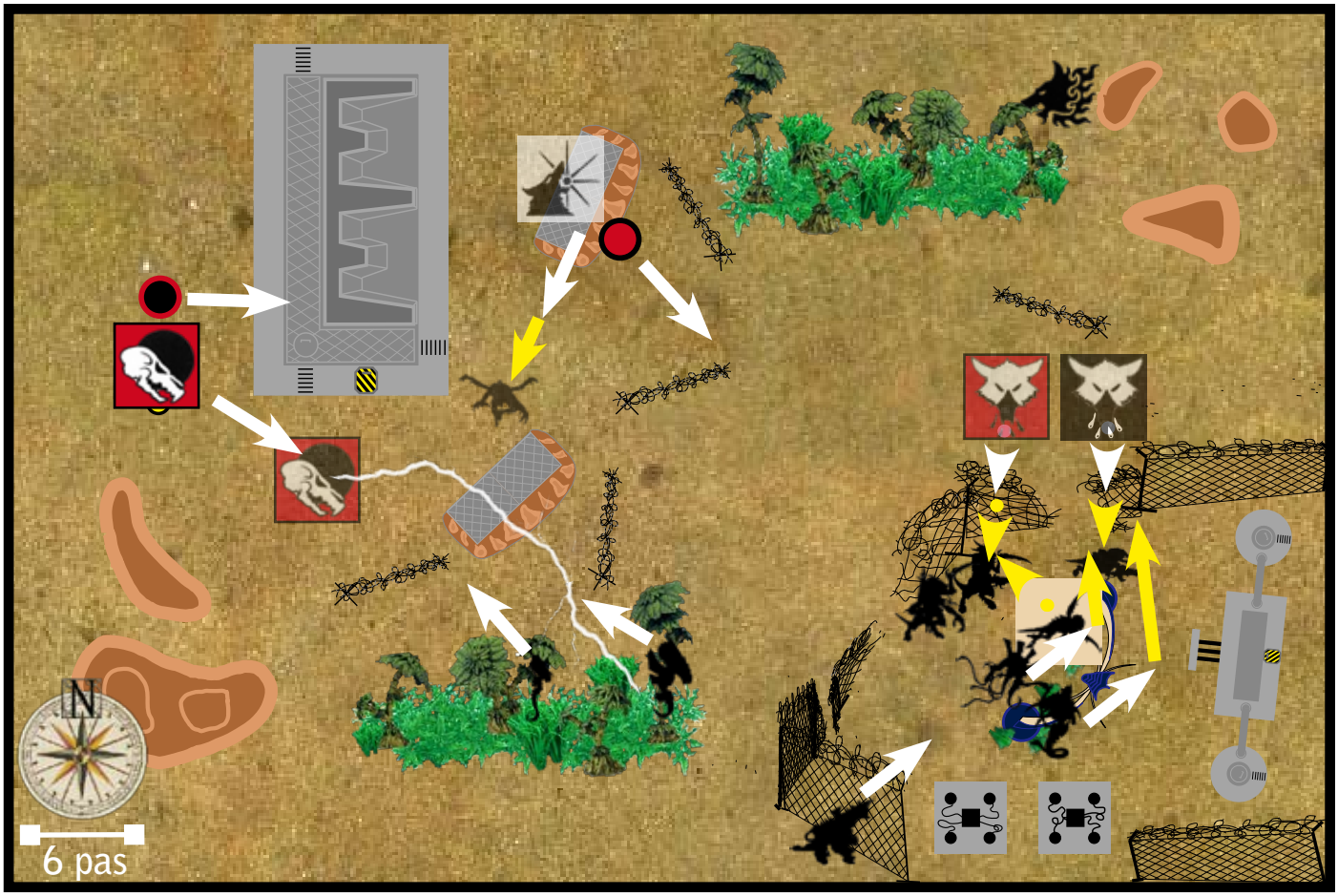
Sous les encouragements du Prêtre Voltar, les Chevaliers Protecteurs lancent l'assaut contre les trois derniers genestealers. Les tyranides, plus agiles, parviennent, dans un premier temps, à mettre à terre un terminator et le transpercent de leurs griffes tranchantes. Les vétérans Space Wolfs punissent alors la lâcheté de leurs adversaires, démembrant et décapitant à tout va. Un seul genestealer survit acculé à l'usine par les trois derniers Gardes Loups.

Sur le flanc Est, l'assaut final est lancé sur la tanière. La Meute Noire au complet chargent à grands cris les termagaunts. A coups de taille tronçonants et de tirs déclenchés à bout portant, les Griffes Sanglantes se frayent un passage dans la masse tyranide qui cèdent rapidement devant cette avalanche de bestialité. Dix huit termagaunts plus tard, ils ont traversé la zone au prix de la vie d'un seul Loup Noir et sont enfin en situation de prendre la tanière tyranide ou du moins de la constester.
Inspirée par cet exploit et motivée à distance par Radulf, la Meute des Touruuks se lance à l'assaut du Prime et de sa suite de guerriers. Le tyranide Prime les acceuille en se saisissant d'un Turuuks et en le démembrant éclaboussant la livré déjà rouge des Serres Sanglantes qui presques honorés de porter le sang de leur frère. Ils frappent alors les guerriers leurs causant deux nouvelles profondes entailles avant d'esquiver la riposte mal ajustée des bêtes blessées.

T6 Tyranides

L'Esprit de la Ruche presse ses dernières forces disponibles vers les assaillants de la tanière. Les hormagaunts sont envoyés submerger les derniers survivants de la Meute des Touruuks afin de soulager le Prime et ses guerriers, tous blessés mais encore au complet.
L'essaim de rôdeurs glisse sur le sable à toute vitesse pour éliminer la menace que fait peser la Meute Noire sur la tanière. Le venomthrope les imite.
Pris à parti par le Land Speeder Alpha, les zoanthropes sortent enfin de la jungle maintenant dévastée et concentrent leurs éclairs vers l'antigrav.
Les Biovores se rapprochent de la zone des combat. Ils appercoivent alors Radulf à découvert dans le no man's land et alignent leurs canons sur le commandant Space Wolfs.

Mais ce dernier ne bronche pas lorsque les spores mines explosent autour de lui sans l'atteindre.
Heurté de plein fouet par plusieurs éclairs warp, le dernier des deux appareils déployés par les Loups-Dragons des Ailes d'Acier explose en vol et sa carcasse retombe au pied de l'usine sous les yeux horrifiés du Prêtre Voltar. Les zoanthropes seront bientôt sur lui et sur Radulf...



Le dernier genestealer vend chèrement sa peau en emportant deux terminators avec lui dans la mort. Le dernier Chevalier Protecteur achève la créature avec l'amerturme d'être le dernier survivant de cette boucherie.
Le Venomthrope se rue à l'assaut de la Meute Noire, fouettant l'air de ses tentacules tranchantes. Les derniers termagaunts viennent se réfugier sous sa protection tout en harcelant les Griffes Sanglantes. Mais leur résistance risque de peser bien peu face à la férocité montrée par la Meute Noire.
Seul l'assaut simultané des quatre rôdeurs sur le flanc des Griffes Sanglantes permet de les repousser hors de la tanière. En effet, la force et la rapidité des rôdeurs ayant raison de dix loups noirs, les quatre survivants sont forcés d'opérer une retraite stratégique selon les ordres de Radulf.
En reculant vers l'extérieur du campement, ils sont témoins de l'élimination de leurs frères de la Meute des Touruuks qui périssent ensevelis sous la masse des hormagaunts.

Bilan : match nul

La folie meurtière des combats retombe peu à peu à mesure que les restes de la horde tyranide s'enfoncent dans la tanière panser leurs plaies et que le char Predator évacue Radulf, Voltar et la poignée de loups survivants.

L'attaque des rôdeurs sur les Griffes Sanglantes

Aucun des deux camp ne peut donc finalement prétendre à une victoire décisive.
Les tyranides conservent certes le contrôle de leur tanière mais n'ont pu se rendre maîtres de l'usine impériale dans le même temps.

De leur côté, les Space Wolfs n'ont pas réussi à conquérir la tanière, et la tête de pont qu'il devait former à partir de l'usine impériale n'est pas opérationnelle. Mais ils ont causer de lourdes pertes aux tyranides et récolté de précieuses exo-data qu'ils pourront exploiter dans leurs prochains combats.

Orphéo Secundus est en effet toujours assiégée par la flottee Space Wolf et d'autres raids suivront pour purger la planète.

Debriefing

Damien nous livre ses sensations sur cette bataille et le retour de ses Spaces Wolfs après une longue hibernation :

Une sacrée Baston, mes enfants ! Ces sales bêtes ont clairement du répondant ! Bon, bah les Tyranides n'ont pas perdu de leur impact depuis que je les connais.

Commençons par les points forts de cette bataille : le prêtre des Runes. L'ensemble de ces pouvoirs sont vraiment dévastateurs. En prendre un panel permet réellement un de peser dans la bataille. De plus un psycher à 10 de commandement, c'est loin d'être négligeable. Son pouvoir de tonnerre est vraiment très utile au corps à corps, permettant de peser réellement dans le combat, car sinon, ses 2 attaques font pâles profils pour des guerriers sanguinaires.

Les troupes dans cette partie ont parfaitement remplies leurs rôles, avec mention spéciales pour les chasseurs gris qui ont encaissé une charge d'hormagaunt sans broncher, et presque tenu face à la charge des genestealers le round suivant ! Les griffes sanglantes et leur charge dévastatrice ont terrorisés les gaunts en exterminant pas moins d'une escouade de 24 gaunts en une seule charge (même si une erreur de règle à sauver quelques gaunts).
Dans les deux cas la contre charge à clairement fait son office.

Les landspeeders ont manqués un peu de chance pour blesser (en tout cas pour celui qui est arrivé rapidement, l'autre n'est rester que deux tours !), même si les bolters lourds ont toujours la même réussite pour toucher dans mon armée (il faut croire que le bruit des Bolts Lourds plait beaucoup aux Spaces Wolves.) .

Mes déceptions ? Pour commencer, dans le choix de la liste d'armée, après moult changement, le wirhlwind aurait mieux valu que le prédator, pour le même prix. Dans le déploiement, les longs crocs ont été trop exposés, et n'ont pas eu l'occasion de faire parler leurs armes réellement.
Mais le pire pour moi fut les catastrophiques jets de réserve, qui m'ont laissé trop longtemps dégarni, et qui ont totalement déstructurés mon avancé. En effet, le prêtre loup aurait été plus efficace avec les griffes sanglantes pour sonner la charge ! Et les terminators qui ne sont arrivés que bien trop tard pour faire pencher la bataille !

Au final, je suis assez satisfait de ce nouveau codex, qui garde réellement le même esprit qu'auparavant, et qui me permet de nouveau de faire hurler de rage le loup tapi en moi !

Léo nous commente l'affrontement et la façon dont sa nouvelle armée de tyranides s'est comporté pour l'occasion :

Quelle partie mes aieux ! Je tient à salue la valeur de mes adversaires Space Wolfs que je n'imaginais pas autant bestiaux, leurs contre-charges sont vraiment dévastatrices !

Face à un tel adversaire, je ne suis pas mécontent de mes essaims qui ont fait du bon boulot dans l'ensemble, à l'exception des zoanthropes et des Guerriers qui ont été très lents et plutôt inutiles. Du coup, je me demande si les essaims de tir valent vraiment le coup. Une armée orientée corps à corps me semble être le meilleur choix dans cette V5.

Mon principal regret restera de ne pas avoir déployé les zoanthropes sur le flanc Est pour protéger la tanière au moment où les deux Meutes Sanglantes poussaient fort vers mon objectif. Cela m'aurait permis d'économiser des forces sur ce flanc pour les envoyer prendre l'usine. J'imagine que cette petite erreur me côute la victoire !

J'ai été particulièrement satisfait des genestealers qui restent visiblement redoutables dans toutes les versions du jeu. Mention spéciale à l'escouade de 8 stealers sur le flanc ouest qui ont accroché 3 Long-Crocs, 2 terminators et 1 land speeder à leur tableau de chasse avant de périr !

Le venomthrope m'a bien aider également, je vous le conseille. Il vaut largement ses 55pts pour le couvert à 5+ qu'il apporte à vos essaims.

Et bien sûr, médaille en chocolat pour tous les gaunts de cette partie, « sans qui rien n'aurait été possible... merci les gaunts » on les oublie trop souvent les pauvres.

Côté chance, j'en ai eu beaucoup sur mes nombreux jets de sauvegardes. J'ai pu ainsi pleinement jouer de ma supériorité numérique pour déborder les loups qui, j'en suis sûr, reviendront d'ici peu purger nos galeries.